

Chronicle

Avant nous, il y avait le livre, et dans le livre, il y avait les récits d'une contrée innommée. Le livre raconte les légendes. Des attaques de créatures effroyables, des intrigues politiques, des catastrophes naturelles et une succession royale... autant d'événements dont l'importance a façonné l'histoire de cette contrée. Dans le sillage de ces événements, d'influents personnalités ont œuvré dans l'ombre pour protéger leur pays. Certains s'allièrent à des magiciens et des scientifiques pour réformer l'État. D'autres refusèrent de se lier aux princes ambitieux et aux généraux, et empêchèrent l'avènement de la révolte.

Une nouvelle page de ce livre est sur le point de s'écrire. Qui usera au mieux sagacité et puissance pour prévenir les dangers à venir ? Qui laissera son nom gravé à jamais dans les chroniques du livre ?

Aperçu

Durée de jeu : 30 minutes Nombre de joueurs : 3-6 (4-5 recommandés)

Chronicle est un jeu de plis où les joueurs incarnent des puissances influentes qui tentent de faire face aux différents événements qui surviennent dans le pays. Les cartes qu'ils jouent représentent leurs relations, alliés et amis qui les aideront à amasser 3 points de Gloire.

Matériel

36 cartes *Personnage* 12 cartes *Récit*

15 jetons Gloire 1 règle du jeu

Cartes

Cartes *Personnage* : (dos bleu)

1) *Force*

Indique la force de la carte (1 à 10). Plus le nombre est élevé, plus la carte est forte. Il existe aussi des cartes avec un « J » comme « Joker ». Elles n'ont pas de force, mais ont d'autres pouvoirs.

2) *Type*

Indique le type (la couleur) de la carte.

Il y a quatre couleurs : *Pouvoir* (bleu), *Sagesse* (vert), *Amour* (rouge), et la couleur spéciale *Joker* (gris).

3) *Nom*

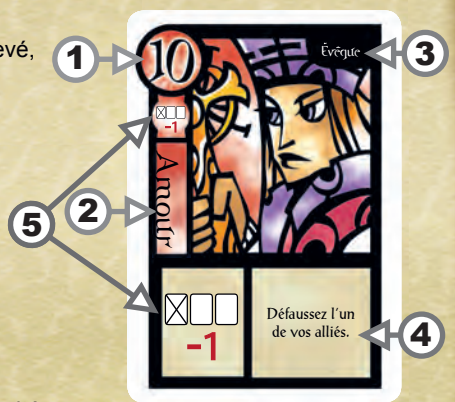
Indique le nom du personnage.

4) *Capacité spéciale*

Indique la capacité spéciale de ce personnage. Cette capacité est activée lorsque la carte est jouée face visible.

5) *Symbole*

C'est une représentation iconographique de la capacité spéciale de la carte.



Cartes *Récit* : (dos rose)

1) *Titre*

Indique le titre de l'événement.

2) *Carte maitresse*

Le joueur qui possède cette carte sera le premier joueur de ce tour. Cependant, il n'est pas obligé de jouer cette carte en premier, même s'il peut choisir de le faire.

3) *Condition de victoire*

Indique les conditions requises pour recevoir un point de Gloire pour ce tour.

4) *Symbole*

C'est une représentation iconographique de la condition de victoire.



Mise en place

Triez les cartes *Personnage* et *Récit* en fonction de leur dos et formez 2 paquets. Mélangez le paquet *Récit* (dos rose) et placez-le sur la table à la vue de tous. Confiez les cartes *Personnage* (dos bleu) au joueur en charge de la distribution pour ce tour et placez les jetons Gloire de côté.

Règles

La partie se déroule en un certain nombre de tours. Chaque tour se déroule comme suit :

- 1) Révélez la première carte *Récit* et placez-la face visible à la vue de tous.
- 2) Mélangez les 36 cartes *Personnage* et distribuez-les toutes, face cachée, aux joueurs. Durant une partie à 5 joueurs, la première carte du paquet *Personnage* doit être révélée et défaussée avant la distribution. Cependant, s'il s'agit de la carte maitresse du tour, défaussez plutôt la deuxième carte du paquet et mélangez la carte maitresse dans le paquet avant de distribuer.
- 3) Le joueur possédant la carte maitresse du tour la montre aux autres joueurs. Il sera le premier joueur de ce tour.

Un tour de jeu

Ce jeu est avant tout un jeu de plis, dans lequel chaque pli est appelé une « rencontre ». Il y a plusieurs rencontres dans chaque tour. Chaque rencontre se déroule de la manière suivante :

- 1) Le premier joueur joue une carte de son choix.
- 2) Le joueur à sa gauche joue alors une carte de son choix, en respectant les règles suivantes :
 - Il doit respecter la couleur et doit donc jouer une carte du même type (couleur maitresse) que le premier joueur si jamais il en possède.
 - S'il ne possède pas de carte de la couleur maitresse, il peut jouer n'importe quelle carte, mais face cachée. Une carte jouée face cachée n'active pas sa capacité spéciale et ne possède pas de force.
 - Un joueur peut toujours jouer une carte *Joker*, même s'il possède une carte de la couleur maitresse. Un joueur n'est jamais obligé de jouer une carte *Joker*, même s'il ne possède pas de carte de la couleur maitresse. Une carte *Joker* ne peut jamais être jouée face cachée.
 - Si le premier joueur a joué une carte *Joker*, le joueur suivant peut jouer une carte de n'importe quelle couleur. La première carte *non-Joker* jouée ainsi sera la couleur maitresse durant cette rencontre.
- 3) Continuez le tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué une carte. Si l'un des joueurs joue une carte de force 5, la rencontre se termine immédiatement et tous les joueurs qui n'ont pas encore joué de cartes durant cette rencontre n'en joueront pas.
- 4) Lorsque tous les joueurs ont joué une carte, le joueur ayant joué la carte la plus forte est le vainqueur de la rencontre. Règle générale, c'est le joueur qui a joué la carte dotée de la plus grande force, mais certaines capacités spéciales peuvent modifier cette règle. Le vainqueur de

la rencontre prend toutes les cartes jouées durant cette rencontre et les place, face visible, devant lui. Les cartes placées ainsi sont appelées « alliés ».

- Si durant une partie à 3 joueurs, le Sage, le Fou et l'Ange sont joués, aucun vainqueur ne peut être désigné pour la rencontre. Dans ce cas, possible mais rare, le vainqueur est le premier joueur.

5) Le vainqueur de la rencontre devient le premier joueur de la rencontre suivante. Le tour continue ainsi, en une suite de rencontres (plis), jusqu'à ce qu'au moins un joueur se retrouve à court de cartes.

Capacités spéciales

Toutes les cartes *Personnage* possèdent une capacité spéciale. La plupart d'entre elles s'activent au moment où la carte est jouée. Cependant, certaines cartes s'activent selon d'autres critères.

Consultez la section « Les cartes en détail » pour plus d'informations.

Une carte peut être jouée même si sa capacité spéciale ne peut être activée. Cependant, si la capacité spéciale peut être activée, elle doit l'être.

Le tour d'un joueur ne se termine qu'après application de la capacité spéciale.

**Remarque concernant la défausse :*

Certaines cartes ont la capacité spéciale de pouvoir défausser d'autres cartes. Alignez ces cartes dans la défausse afin qu'elles soient visibles en tout temps par tous les joueurs.

Fin du tour

Si, à la fin d'une rencontre, un ou plusieurs joueurs se retrouvent à court de cartes, le tour est terminé. Lorsque le tour est terminé :

1. Tous les joueurs ajoutent leurs cartes encore en main à leurs alliés.
2. Le joueur ayant l'Ange parmi ses alliés défausse tous ses alliés *Mal* (le *Joker Démon* ainsi que toutes les cartes de force 1).
3. Les joueurs ayant un ou plusieurs alliés *Mal* sont exclus du tour.
4. Parmi les joueurs restants, celui ou ceux qui remplissent les conditions de victoire présentées par l'actuelle carte *Récit* gagnent chacun un point de Gloire.

La victoire spéciale du Mal

Si un joueur détient les 4 alliés *Mal* comme alliés, il parvient à dominer le pays grâce au contrôle de toutes les puissances malfaisantes et gagne ainsi 2 points de Gloire.

Ses adversaires ne gagnent rien !

Une fois que les points de Gloire ont été distribués, un nouveau tour débute et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à obtenir 3 points de Gloire.

Fin de partie

La partie se termine aussitôt qu'un joueur ou plus détient 3 points de Gloire. Le vainqueur est le joueur qui en possède le plus. Si deux joueurs ou plus détiennent le même nombre de points de Gloire, soit les deux joueurs sont déclarés vainqueurs, soit vous continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur se démarque (voir les règles optionnelles).

Les cartes en détail

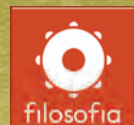
- **Cartes de force de 2 (Prince/Reine/Princesse)**
Ces cartes ne comptent comme 3 alliés qu'à la fin du tour. Si elles sont affectées, par exemple, par le Fou, elles ne comptent que comme une carte.
- **Cartes de force 3 (Sergent/Marchand/Servante) ainsi que les cartes Joker Roi, Démon et Dragon**
Les capacités de ces cartes ne s'activent qu'à la fin de la rencontre. Si elles sont retirées du jeu par une carte de force 7; leur capacité est alors annulée.
- **Cartes de force 4 (Barbare/Voyante/Mère) et la carte Joker Sage**
Les capacités de ces cartes permettent aux joueurs de voler des alliés à leurs adversaires. Le joueur qui la joue choisit quelle(s) carte(s) il vole.
- **Cartes de force 7 (Mercenaire/Ermite/Danseuse)**
Ces cartes ne sont pas prospectives. Elles n'affectent que les cartes jouées précédemment.
- **Cartes Joker Sage, Fou et Ange**
Ces cartes n'ont pas de force. Considérez-les comme des cartes spéciales qui n'affectent pas l'issue de la rencontre en cours.
- **Carte Récit L'Âge des ténèbres**
Lorsque cette carte est en jeu (même lorsqu'elle n'est pas active seule grâce aux cartes *Entretien avec un dragon* ou *Le couronnement d'un roi*), les joueurs ayant des alliés *Mal* ne sont pas exclus pour ce tour. Ils peuvent toujours obtenir de la Gloire. Si une victoire spéciale du Mal (un joueur possédant les 4 alliés *Mal*) survient durant un tour où cette carte est active, la règle spéciale prévaut et le joueur concerné n'obtient que 2 points de Gloire (et les autres joueurs ne gagnent pas de points de Gloire pour les cartes *Récit* en jeu).
- **Carte Récit Entretien avec un dragon**
Si cette carte est tirée au début de la partie (même si elle vient suite à la carte *Récit Le couronnement d'un roi*) et qu'il n'y a pas de cartes *Récit* précédentes à activer, retirez-la, piochez une nouvelle carte *Récit* pour la remplacer et mélangez la carte *Entretien avec un dragon* dans le paquet.
- **Cartes Récit Le couronnement d'un roi et Entretien avec un dragon**
Ces cartes mettent en jeu simultanément plusieurs cartes *Récit*. Vérifiez les conditions de victoire et les points de Gloire alloués par chacune de ces cartes. En fonction de votre façon de jouer, il y a moyen de recevoir ici plusieurs points de Gloire en un seul tour.

Règles optionnelles

- **Utilisation de plusieurs cartes Récit**
Afin de rendre le jeu plus excitant, vous pouvez choisir de révéler 2 cartes *Récit* par tour. Les joueurs possédant les cartes maitresses de chacune des cartes *Récit* les montrent aux autres joueurs. Le joueur possédant la carte maitresse correspondant à la première carte révélée sera le premier joueur. Si le paquet de cartes *Récit* vient à se vider, mélangez les cartes *Récit* déjà utilisées pour former un nouveau paquet.
- **Prolongation**
Si deux joueurs, ou plus, possèdent le même nombre de points de Gloire, vous pouvez décider conjointement de continuer à jouer jusqu'à ce qu'un joueur se démarque. Si vous utilisez cette règle, il est tout à fait possible qu'un joueur possédant moins de 3 points de Gloire avant la prolongation finisse par remporter la partie.

Crédits

Auteur: Seiji Kanai
Illustrations : Noboru Sugiura
Mise en page : Paul Gerardi
Remerciements à Wladimir Kokkinopoulos pour la légende en français.
© 2009 Kanai Factory
© 2014 F2Z Entertainment Inc.



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com